

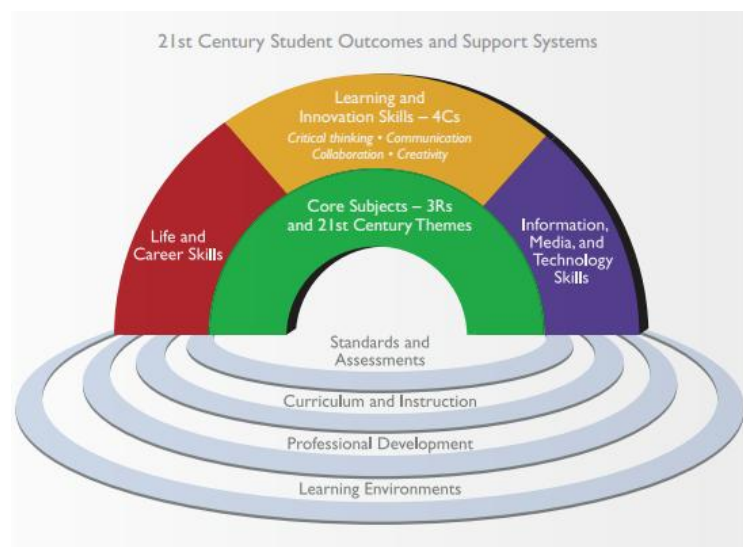
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan abad 21 muncul sebagai solusi dalam menghadapi tantangan global. Ciri-ciri yang menonjol dalam pendidikan abad 21 adalah tentang ilmu pengetahuan yang semakin berintegrasi dan semakin berkaitan. Hal itu terlihat dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang membantu dalam perkembangan dunia pendidikan, seperti semakin banyaknya *online course* untuk menguasai suatu studi dan keahlian atau dengan kata lain merupakan bentuk *e-learning*, aplikasi-aplikasi pendukung pembelajaran, dan *gadget* yang memungkinkan tidak harus bertemunya antara guru dan murid dalam pembelajaran.

Di bawah ini adalah kerangka tentang pendidikan abad 21 seperti yang dilansir dalam www.p21.org.



Gambar 1.1 *Framework For 21st Century Learning*

Dari kerangka pendidikan abad 21 di atas, *output* yang dibutuhkan pada abad 21 ini terbagi menjadi menjadi tiga subjek utama yaitu kehidupan dan karir, pembelajaran dan inovasi dan kemampuan informasi, media dan teknologi.

Jika diturunkan kembali dari ketiga subjek utama tersebut dari kehidupan dan karir dapat diturunkan menjadi beberapa *skill* antara lain, fleksibilitas dan adaptif,

Irwan Nurwiansyah, 2016

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP
PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI (TIK)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

inisiatif dan kemandirian, keterampilan sosial dan budaya, produktif dan akuntabel, dan kepemimpinan dan tanggung jawab. *Output* dari pembelajaran dan inovasi yaitu kemampuan berpikir kritis dan *problem-solving*, dan kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi. Dari kemampuan informasi, media dan teknologi antara lain tentang, informasi literasi, media literasi dan teknologi informasi dan komunikasi literasi.

Salah satu yang menonjol dalam pendidikan abad 21 ini adalah kemampuan berinovasi yang erat hubungannya dengan kreativitas. Kreativitas menjadi penting karena kreativitas merupakan penyebab terpecahkannya berbagai masalah, salah satu contohnya dalam bidang pendidikan yaitu dikembangkannya *e-learning* yang menjadi solusi terhadap ruang dan waktu dalam kegiatan pembelajaran.

Kreativitas juga menjadi penting dalam hidup untuk dikembangkan dengan yang tujuan untuk perwujudan diri, kemampuan untuk melihat bermacam-macam masalah beserta penyelesaiannya, memberikan kepuasan individu dan demi peningkatan kualitas hidup (Munandar, 2012, hlm. 31). Maka pendidikan yang diciptakan untuk membentuk manusia kreatif harus senantiasa sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan tersebut, serta pendidikan yang dilaksanakan tidak hanya membuat manusia menjadi robot artinya hanya mampu menjadi pekerja yang hanya memiliki satu keahlian dalam menjalani hidupnya. Pengembangan kreativitas ini juga sesuai dengan sistem pendidikan yang tertera dalam Ketetapan MPR-RI No.11/MPR/1983 tentang garis-garis besar haluan negara dalam Munandar (1992, hlm. 46) bahwa “Sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan disegala bidang yang memerlukan jenis-jenis keahlian dan keterampilan serta dapat sekaligus meningkatkan produktifitas, kreativitas, mutu dan efisiensi kerja.” (Departemen Penerangan, 1983, hlm. 60).

Kemudian diperkuat lagi oleh Guilford (1950) dalam Munandar (2012, hlm. 7) bahwa:

Keluhan yang paling banyak saya dengar mengenai lulusan perguruan tinggi kita ialah bahwa mereka cukup mampu melakukan tugas-tugas yang diberikan dengan menguasai teknik teknik yang diajarkan, namun mereka tidak berdaya jika dituntut memecahkan masalah yang memerlukan cara-cara yang baru.

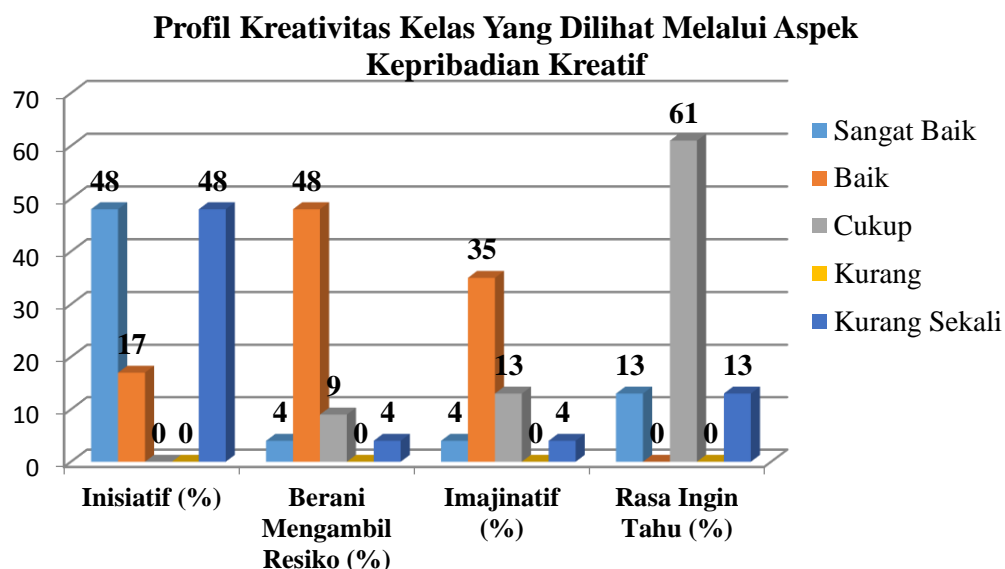
Selain itu, pernah diutarakan oleh Mendikbud di hadapan 300 orang dari satuan pendidikan se Kabupaten Gresik, Jawa Timur, di Pusat Penelitian Semen Gresik, Sabtu 19 Januari 2013 bahwa “Pembelajaran dengan mengandalkan kemampuan intelijensia, hasilnya tidak akan signifikan, hanya meningkat 50 persen. Sedang kreativitas 200 persen”. Untuk menjadi kreatif, seseorang harus dibiasakan mengamati fenomena yang terjadi di sekitarnya yang dilihat dari beberapa aspek, seperti sosial, seni budaya, dan ekonomi, yang kemudian memikirkan fenomena yang terjadi tersebut. Kreativitas mampu memicu seseorang untuk memikirkan berbagai alternatif dalam menyelesaikan masalah yang ditemuinya, sebagaimana diungkapkan oleh Menteri Pendidikan M. Nuh bahwa “orang kaya adalah orang yang memiliki banyak alternatif”.

Mengenai tingkat kreativitas di Indonesia, pernah dilakukan sebuah penelitian oleh Hans Jellen dari Universitas Utah, Amerika Serikat dan Klaus Urban dari Universitas Hannover Jerman yang kemudian hasil penelitian tersebut dikemukakan dalam sebuah konferensi internasional di Salt Lake City, Utah, Amerika Serikat. Hasil yang paling mengejutkan dari penelitian yang pernah dilakukan Hans Jellen dan Urban tersebut adalah bahwa tingkat kreativitas anak-anak Indonesia yang berusia 10 tahun (jumlah sampelnya 50 anak di Jakarta) adalah yang paling rendah di antara anak-anak seusianya dari tujuh negara lainnya yaitu, Filipina, Amerika Serikat, Inggris, Jerman, India, China, Kamerun, dan Zulu.

Sebagai perbandingan dari penelitian mengenai tingkat kreativitas di Indonesia tersebut Munandar melakukan sebuah penelitian mengenai ciri-ciri murid yang ideal menurut pandangan guru dan orang tua sesuai dengan ciri-ciri yang mencerminkan kreativitas. Dari penelitian tersebut ditemukan bahwa ternyata ciri-ciri yang dianggap ideal pada anak-anak menurut persepsi guru dan orang tua di Indonesia tidak mencerminkan ciri-ciri kepribadian kreatif.

Penelitian lain mengenai kreativitas adalah penelitian skripsi yang dilakukan oleh Al Amaniati dari Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2011 tentang “Profil Kreativitas Siswa Dalam Memanfaatkan Limbah Kertas Pada Pembelajaran Konsep Daur Ulang Limbah” di Sekolah Menengah Pertama di Kota Bandung.

Penelitian tersebut dilakukan dengan menilai beberapa aspek, namun salah satunya bisa dilihat dari grafik dibawah ini:



Grafik 1.1 Profil Kreativitas Kelas Yang Dilihat Melalui Aspek Kepribadian
(Al Amaniati, 2011, hlm.52)

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas ini adalah dengan mengembangkan pembelajaran yang inovatif dengan tujuan untuk meningkatkan tingkat kreativitas siswa. Salah satu inovasi yang dikembangkan adalah dengan menciptakan sistem pembelajaran yang berpusat kepada siswa sehingga siswa dapat mengembangkan potensinya secara maksimal. Oleh karena itu diperlukan sebuah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk mengikuti proses belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah model pembelajaran berbasis proyek.

Menurut Purnawan (2007) pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah sebuah model pembelajaran yang dimana peserta didik dilibatkan langsung dalam memecahkan permasalahan yang ditugaskan, memungkinkan para peserta didik untuk aktif membangun dan mengatur pembelajarannya, dan dapat

menjadikan peserta didik yang realistis. Sedangkan menurut Santyasa (2006, hlm. 12) bahwa “Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik”

Pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan berbagai kemampuan siswa yang tidak bisa didapatkan hanya dengan pembelajaran konvensional, seperti yang diungkapkan dari *Buck Institute for Education (BIE)* sebagai berikut:

Dalam dunia kerja pada abad 21, sebuah kesuksesan membutuhkan lebih dari pengetahuan dasar dan keterampilan. Dalam PBL, siswa tidak hanya memahami konten lebih dalam, tetapi juga belajar bagaimana bertanggung jawab dan membangun kepercayaan diri, memecahkan masalah bekerja sama, mengkomunikasikan ide-ide, dan menjadi inovator kreatif. (*Buck Institute for Education (BIE)*, 2013)

Penggunaan pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif karena dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar juga dituntut untuk mampu mencari jalan keluar terhadap masalah yang diberikan. Dalam pembelajaran berbasis proyek tugas guru hanya sebagai fasilitator, dan mengevaluasi produk hasil kerja peserta didik yang ditampilkan dalam hasil proyek yang dikerjakan. Seperti yang diungkapkan oleh Bell (2010, hlm. 42) “*When students share their work or challenges, a brainstorming session often helps them build on each other’s ideas for future possibilities. This exercise promotes seriouscreativity and out-of-the-box thinking.*”.

Bertitik tolak dari latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)”.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kebutuhan mengenai tingkat kreativitas yang tinggi sebagai salah satu kemampuan yang harus dimiliki pada abad 21.
2. Tingkat kreativitas anak-anak di Indonesia yang termasuk rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lain.
3. Model pembelajaran yang digunakan cenderung tidak inovatif dan tidak disesuaikan dengan *output* yang dibutuhkan sehingga keterampilan yang dimiliki siswa pun menjadi tidak relevan dengan kebutuhan dan tidak mendalam.

C. Batasan Masalah Penelitian

Beberapa batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini antara lain:

1. Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dilakukan pada siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bandung tahun ajaran 2015/2016.
2. Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dilaksanakan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
3. Kreativitas dalam penelitian ini terdiri dari empat dimensi yakni, dimensi kepribadian (*person*), dimensi proses (*process*), dimensi produk (*product*) dan dimensi dorongan (*press*). Namun dimensi yang akan diteliti hanya mencakup tiga dimensi yaitu dimensi kepribadian (*person*), dimensi proses (*process*) dan dimensi produk (*product*).

D. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka secara umum, masalah yang akan dikaji adalah: “Bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?”.

Agar pelaksanaan penelitian lebih terarah, secara terperinci identifikasi masalah dalam penelitian ini dibatasi dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kreativitas siswa dimensi kepribadian (*person*) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kreativitas siswa dimensi proses (*process*) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kreativitas siswa dimensi produk (*product*) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini tentu mempunyai tujuan. Tujuan umum penelitian ini adalah mengetahui efektivitas dari penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Tujuan umum tersebut diuraikan menjadi tujuan-tujuan khusus. Tujuan khusus tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas dari penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kreativitas siswa dimensi kepribadian (*person*) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
2. Mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas dari penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kreativitas siswa dimensi proses (*process*) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
3. Mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas dari penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kreativitas siswa dimensi produk (*product*) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang langsung maupun tidak langsung terlibat dalam dunia pendidikan baik sebagai pengembang pendidikan, lembaga pendidikan formal maupun non formal, dan khususnya bagi guru serta siswa yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kajian keilmuan tentang pembelajaran, baik dalam perancangan maupun dalam pengembangan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas pengajarannya serta mampu mengatasi permasalahan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) melalui pembelajaran yang tepat.
- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa dan mampu memahami mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) lebih baik lagi.
- c. Bagi peneliti, memperdalam pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran berbasis proyek serta mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa.

G. Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab, yang diuraikan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Dalam bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, batasan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

Bab II Kajian Pustaka. Dalam bab ini berisikan penjelasan landasan teoretis yang mendukung data penelitian, meliputi konsep belajar dan pembelajaran, model pembelajaran, model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas, dan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Bab III Metode Penelitian. Dalam bab ini dibahas mengenai metode penelitian yang akan dilakukan yang terdiri dari lokasi, populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik uji instrumen, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur atau langkah-langkah penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Dalam bab ini dibahas mengenai analisis data hasil temuan berkaitan dengan penelitian dan deskripsi hasil penelitian serta pembahasan mengenai hasil penelitian.

Bab V Simpulan dan Saran. Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari hasil analisis penelitian. Saran berisikan rekomendasi dari peneliti yang ditujukan untuk penelitian selanjutnya